AGRUPAMENTO VERTICAL DE
ESCOLAS DE ARCOZELO

ABC DO XADREZ

GUIA DE APRENDIZAGEM

Clube de Xadrez

A Coordenadora: Prof. Fernanda Marinho

Regras Básicas

A posição do Tabuleiro deve ser colocada de uma forma que o jogador tenha uma casa branca no canto à sua direita.

As brancas são as primeiras a começar.

Cada jogador joga apenas um lance de cada vez.

A peça que for tocada deve ser jogada, se foi a do adversário deve-se tomá-la.

Em todas as capturas a peça que captura passa a ocupar a casa da peça capturada, e esta é retirada do tabuleiro.

O movimento das peças é limitado pela colocação das outras peças. Só o cavalo é que pode saltar por cima de uma casa ocupada.

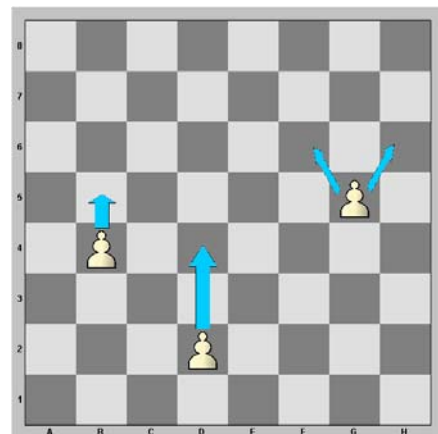
Movimentos das Peças

Os Peões:

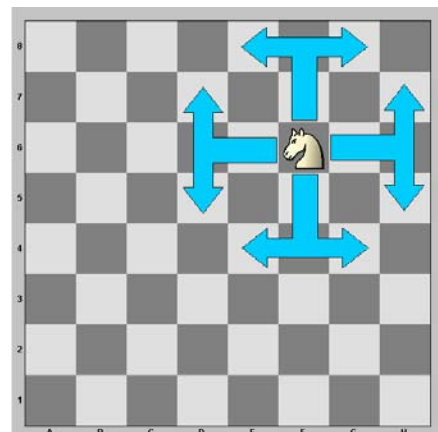
Os peões nunca podem voltar para trás.

Avançam uma casa de cada vez.

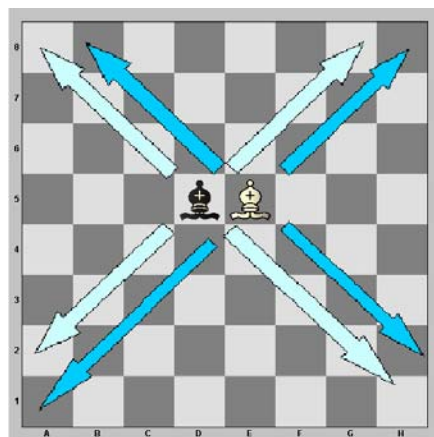
Na posição inicial podem avançar duas casas.

Os peões são as únicas peças que tomam de maneira diferente ao seu movimento.
Tomam em diagonal, uma casa, não podem avançar quando está um peão na casa em frente.

Os Cavalos:

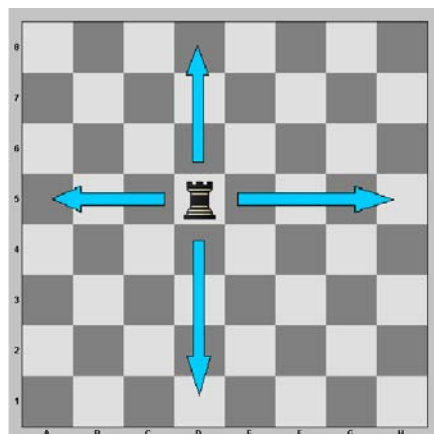
Única peça que salta por cima das outras, mesmo por cima das do adversário, anda em L", duas casas para um lado e uma para outro.

Esta peça tem um valor de 3 peões.

Os Bispos:

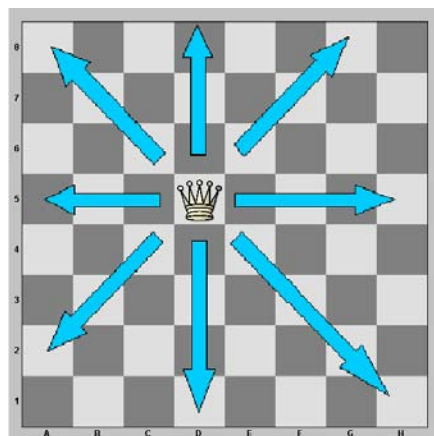
Os Bispos deslocam-se pelas diagonais até onde puderem.

Os Bispos, da mesma forma que os cavalos também valem 3 peões.

As Torres:

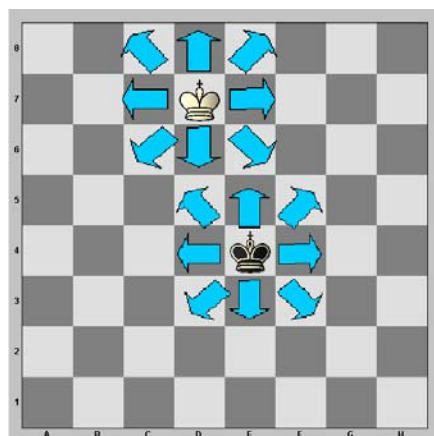
As torres deslocam-se pelas linhas e pelas colunas até onde puderem.

As torres têm o valor de 5 peões.

As Damas:

As Damas andam para todos os lados até onde puderem.

A Dama é a peça mais valiosa que vale 9 peões.

Os Reis:

Os Reis movimentam-se para todos os lados uma casa de cada vez.

O Rei é a peça mais importante do xadrez, uma vez que é a peça que temos de proteger, e é o rei do adversário que temos de atacar.

Posição Inicial

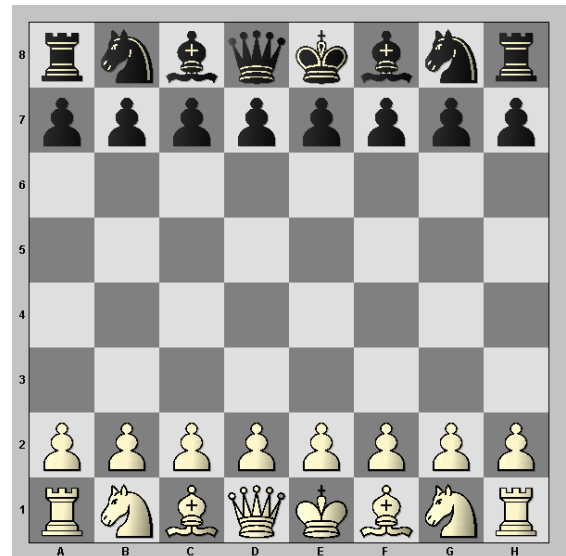
As Torres ficam nas extremidades da primeira fila;

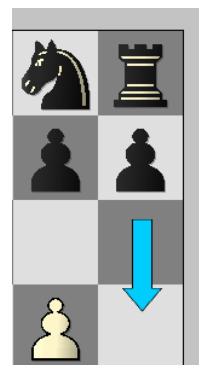
Ao lado, os Cavalos;

Os Bispos logo em seguida;

E no centro, o Rei e a Dama.

O Rei fica sempre na casa oposta à sua cor, isto é, o Rei branco se posiciona na casa preta e o Rei preto na casa branca.

Os peões ocupam toda a segunda fila.

Captura na passagem e promoção

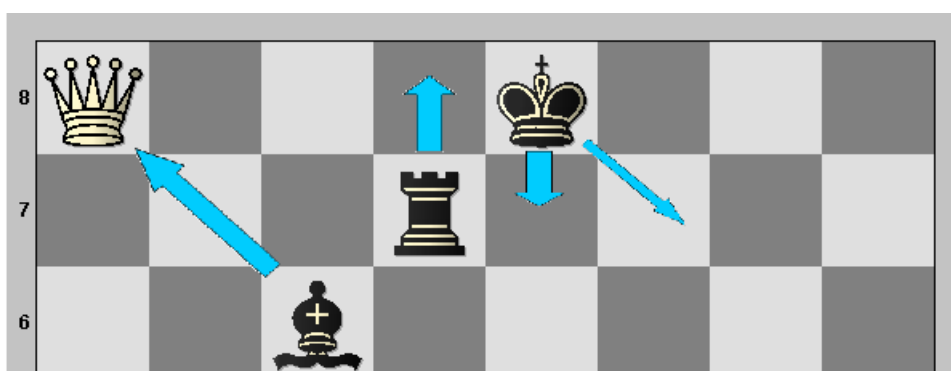
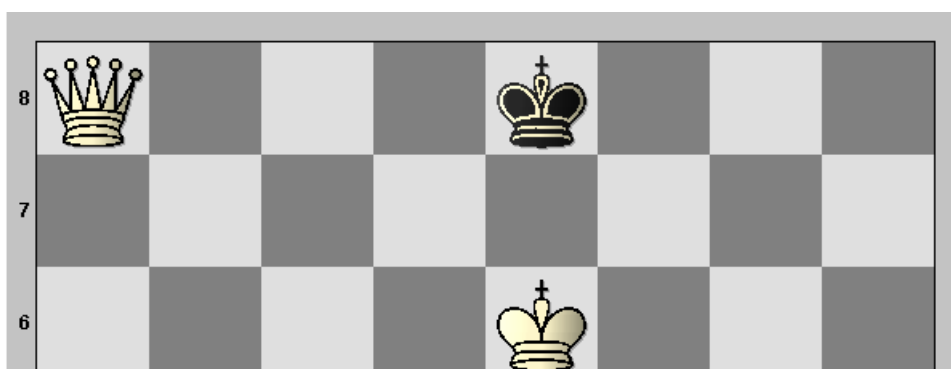
A captura do peão na passagem, pode acontecer quando um peão abandona a casa inicial, avançando duas casas, e se coloca ao lado de um peão adversário nesse caso, o peão que avançou pode ser capturado na passagem, isto é: captura-se o peão que avançou como se ele tivesse avançado apenas uma casa.
A captura na passagem só se pode fazer no lance imediato ao avanço de duas casas do peão adversário.
A promoção é quando o peão atinge a última linha onde é automaticamente promovido a qualquer peça com a excepção do Rei e do peão.

O Xeque e o Xeque-Mate

Quando o rei está ameaçado é porque está em xeque e é obrigado a defender-se. Para escapar a um xeque há 3 alternativas:

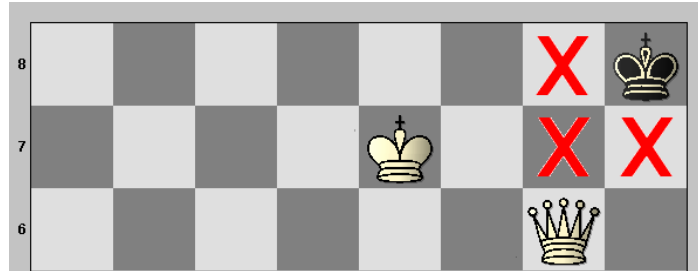
1. Fugir com o Rei.
2. Intercepção da peça.
3. Capturar a peça que está a atacar.

O jogador não pode deixar o rei em xeque, mas o rei pode ameaçar e tomar peças se isso não colocar debaixo de xeque.

Quando o Rei está em Xeque e não tem defesa (fuga, intercepção ou captura) é xeque-mate.

Quem dá Xeque-Mate ganha a partida!

Xeque ou Xeque-mate?

O Afogado

Quando um jogador não pode mover qualquer peça legalmente, e o seu Rei não está em xeque, a partida é declarada empatada por afogado.

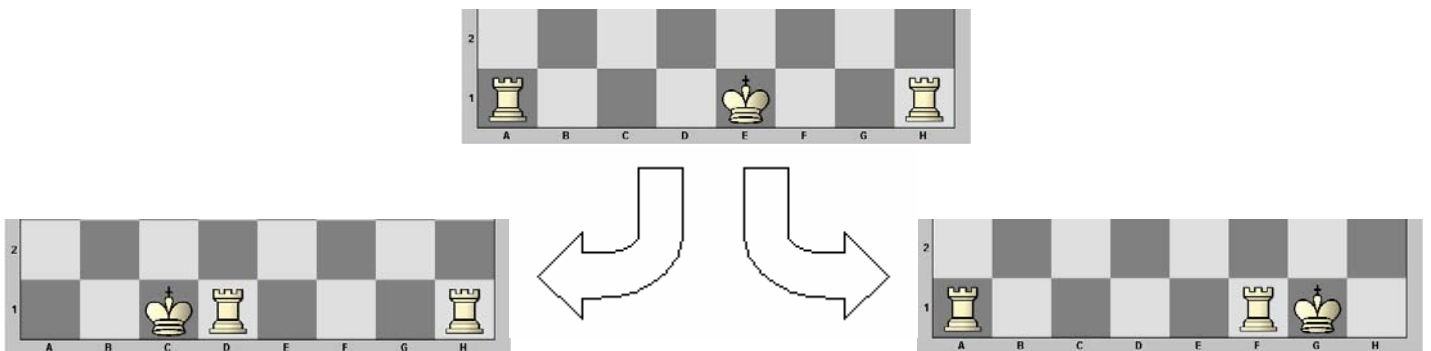
Também há, empate quando uma posição se repete três vezes.

O Roque

E a única altura do jogo que se pode mover duas peças ao mesmo tempo.

O Roque pequeno o Rei anda duas casas para a direita posicionando-se a Torre no lado contrário.

No roque Grande o Rei desloca-se para a esquerda fazendo o mesmo movimento que no Roque pequeno.

Porém não se pode fazer roque quando:

1. **O Rei estiver em xeque**
2. **O Rei estiver em xeque depois do roque feito.**
3. **Se o Rei passar por uma casa ameaçada quando faz roque.**
4. **Se o Rei ou a Torre já se moveram.**
5. **Se houver alguma peça entre o Rei e a Torre que roca.**

As Aberturas

Recomendações gerais nas aberturas

Ao contrário do que se possa supor, a fase de abertura é menos complexa que as fases seguintes, de meio jogo ou final.

De um modo geral as aberturas regem-se por princípios básicos simples.

O desenvolvimento inicial das peças é mais ou menos semelhante em todas as Aberturas, sendo a estrutura de peões que as distingue e lhes confere características próprias.

Com isto pode-se referir *dez regras práticas para uma boa abertura:*

1. Jogar primeiro o peão de rei ou o peão de dama.

2. Sempre que possível, proceder de modo a que um bom lance de desenvolvimento instaure ao mesmo tempo uma ameaça.

3. Desenvolver os Cavalos antes dos Bispos.

4. Escolher a melhor casa para cada peça e coloca-la ai num só lance.

5. Não jogar mais do que um ou dois lances de peão na abertura.

6. Não sair com a dama prematuramente.

7. De preferência, passar o mais cedo possível para a ala de rei, e não atrasar o roque.

8. Jogar para o controlo do centro (d4,d5,e4,e5)

9. Esforçar-se por conservar sempre, pelo menos, um peão no centro.

10. Não fazer gambitos ou sacrifícios sem um motivo claro e apropriado.

Algumas Aberturas Conhecidas

Abertura Espanhola - 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Bb5
Abertura Italiana - 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; Bc4
Abertura Inglesa - 1. c4
Abertura Reti – 1. Cf3
Gambito de Dama – 1. d4, d5; 2. c4
Gambito de Budapeste – 1. d4, Cf6; 2. c4, e5
Defesa Petroff – 1. e4 e5; 2. Cf3, Cf6
Defesa Siciliana – 1. e4, c5
Defesa Escandinava – 1. e4, d5
Defesa Francesa – 1.e4, e6
Defesa Holandesa – 1. d4, f5

Mates Rápidos e Armadilhas

Mate Louco – 1. e4, g5?; 2. Be2, f6??; 3. Bh5++

Mate Pastor – 1. e4, e5; 2. Bc4!?, Cc6; 3. Dh5?!, Cf6??; 4. Dxf7++

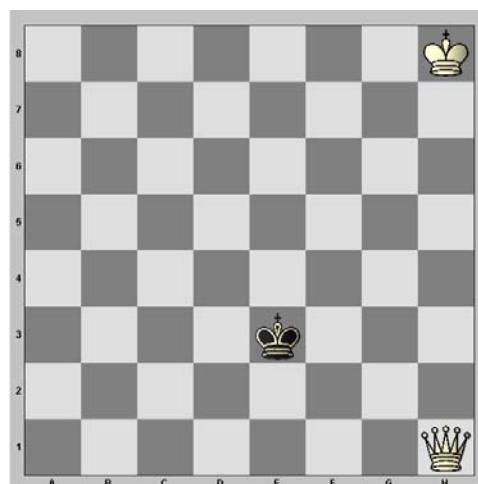
Mate Legal – 1. e4, e5; 2. Cf3, d6; 3. Bc4, h6?!; 4. Cc3, Bg4?; 5. Cxe5!!, Bxd1?; 6. Bxf7+, Re7; 7. Cd5++

Mate com a Dama

Existem Duas maneiras muito simples para forçar o mate de rei e dama contra rei:

1. Com o apoio gradual do rei;
2. Com manobras de Dama sozinha, sem xeques, até que o rei adversário ficar reduzido a duas casas aproximando o rei para o mate.

1. **Dd5, Rf4; 2. Rg7**

Na técnica **2**. poderia seguir-se 2. De6, Rf3; 3. De5, Rg4; 4. Df6, Rg3; 5. Df5, Rg2; 6. Df4, Rg1; 7. Df3, Rh2 ; 8. Dg4, Rh1 ; 9. Rg7 (e nunca 9. Dg3?? Porque é empate por afogado, ATENÇÃO!) etc…, até 13. Rf3 e 14. Dg2++.

3. **…, Re3; 3. Rf6, Rf4; 4. De5+, Rf3; 5. Rf5, Rf2; 6. Rf4, Rg2; 7. De2+, Rh3; 8. Dg4+, Rh2; 9. Rf3, Rh1; 10. Dg2++.**

Mate com Torre

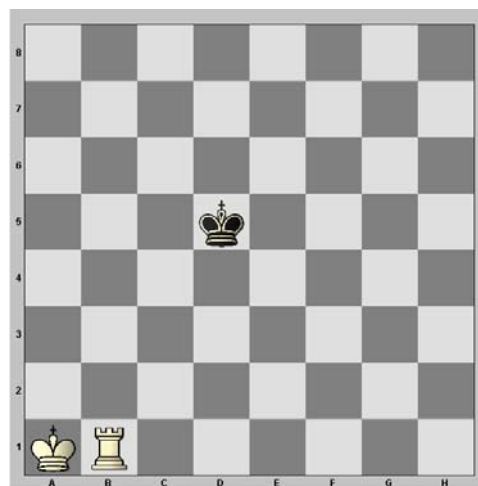
O mate dá-se de maneira semelhante à da dama.

1. **Rb2, Rd4; 2. Rc2, Re4; 3. Rc3, Re5; 4. Rc4**

O rei atacante deve tomar uma posição de salto de cavalo relativamente ao rei adversário. Assim 4. …, Re4; 5. Te1+ e ganha-se uma coluna na aproximação do mate.

4. …, Re6; 5. Rc5, Re5; 6. Te1+, Rf5; 7. Rd4, Rf4

Outra Técnica é evidente na sequência 7. …, Rf6; 8. Te5, Rf7; 9. Rd5, Rf6; 10. Rd6, Rf7; 11. Te6, Rg7; 12. Re7, Rg8; 13. Tg6+, Rh8; 14. Rg6, Rh7; 15. Tf6 (perda de um tempo fundamental!!) 15. …, Rh8; 16. Th6++.

8. Tf1+, Rg5; 9. Re4, Rg6; 10. Re5, Rg5; 11. Tg1+, Rh4; 12. Rf5, Rh3;13. Rf4, Rh2; 14. Tg3, Rh1; 15. Rf3, Rh2; 16. Rf2, Rh1; 17. Th3+

PROBLEMAS

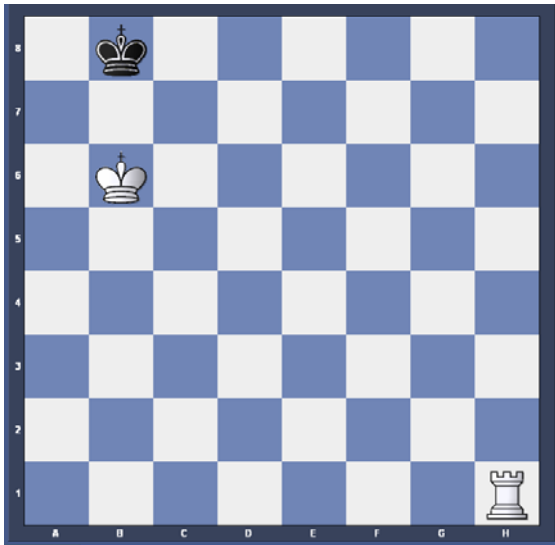
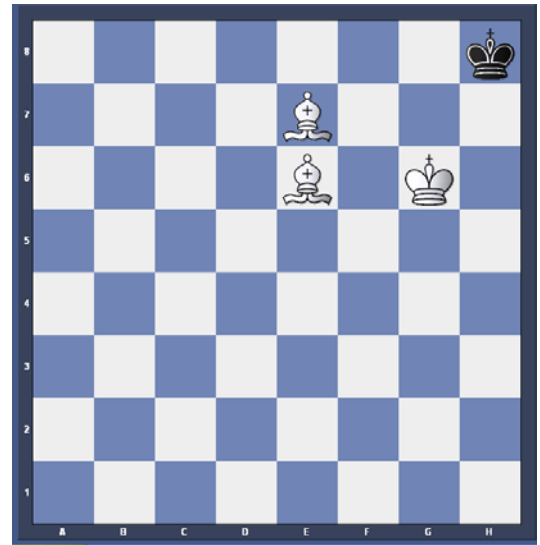
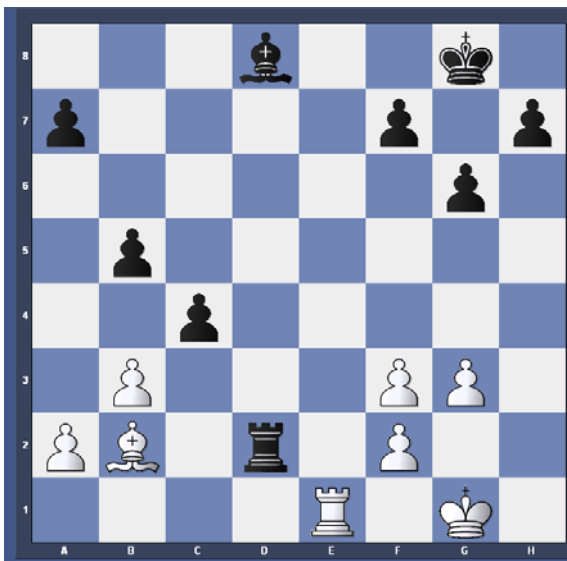
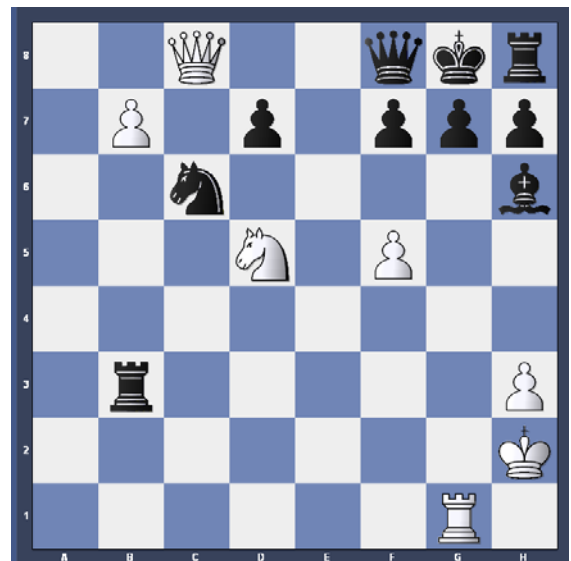
As Brancas jogam…

MATE em 1 lance!

I.

II.

III.

IV.

PROBLEMAS

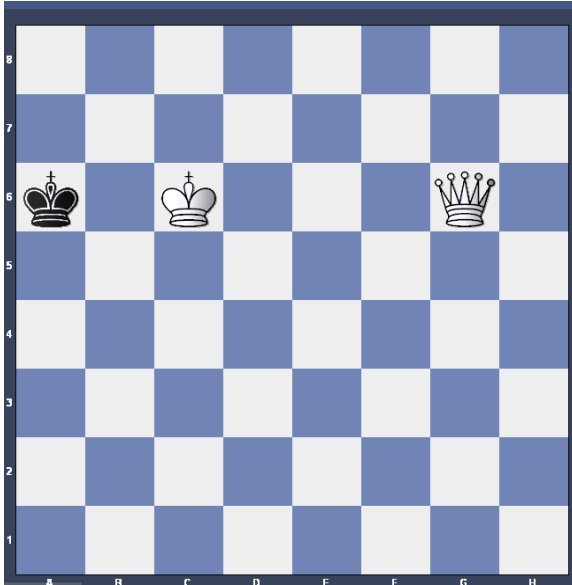
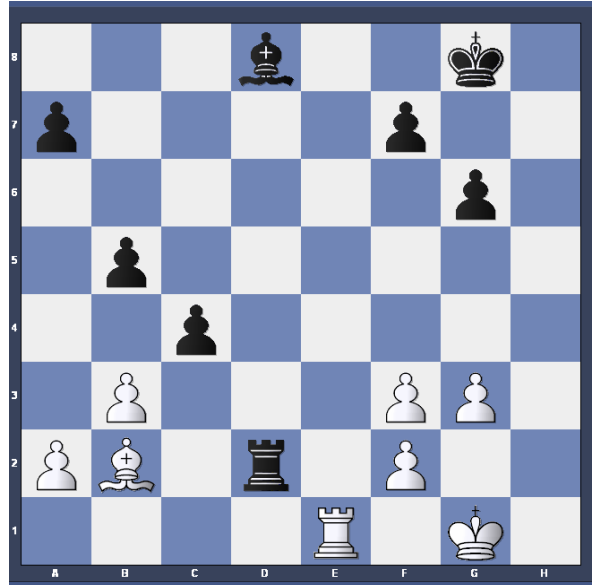
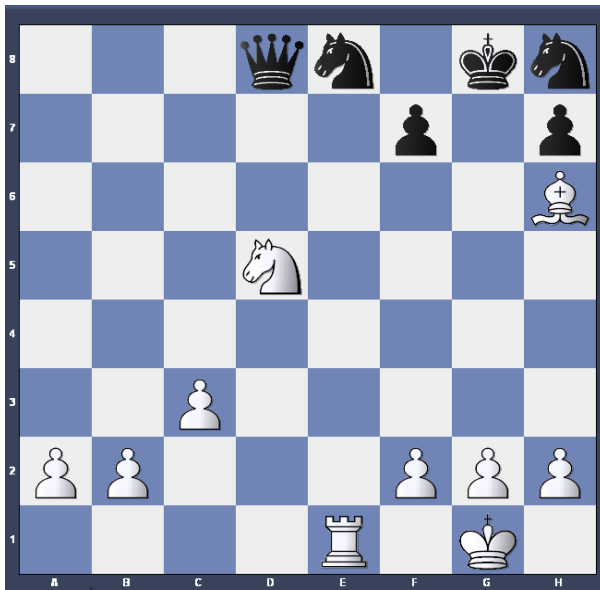
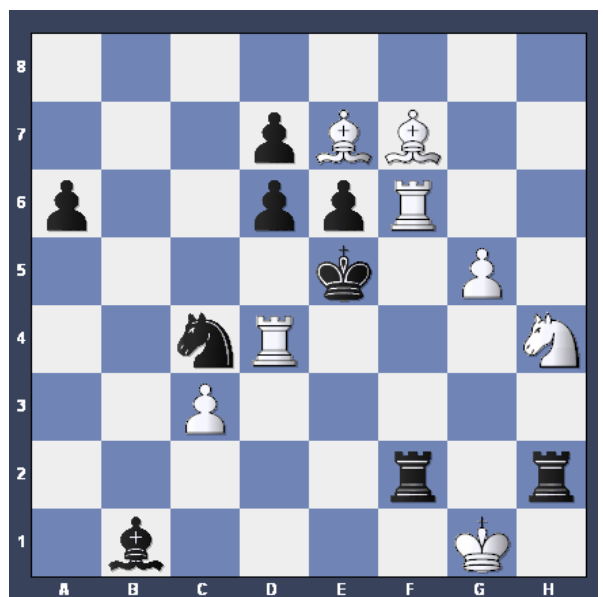
As Brancas jogam…

MATE em 2 lances!

I.

II.

III.

IV.

PROBLEMAS

As Brancas jogam…

MATE em 3 lances!

I.

II.

III.

IV.